

EL VIEJO TERCIO

- JUEGOS - DISTRIBUCIÓN - JUEGOS - DISTRIBUCIÓN -

TEL./FAX 91 8060157 elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

Novedades juegos y libros, 8 de noviembre de 2011



Punic Island – Isla Púnica. P.V.P.: 48,00 €

FORMATO: JUEGO DE ESTRATEGIA (WARGAME). **EDITOR:** BELLICA 3G

“Punic Island” es el tercer volumen de la Serie Campaign Commander y simula la campaña que lucharon romanos y cartagineses en Sicilia y el Norte de África durante la Primera Guerra Púnica. El sistema de juego se aleja ahora de la Segunda Guerra Mundial y nos lleva a la Antigüedad. En el año 264 AC Roma fue llamada en auxilio de los Mamertinos en su lucha contra Cartago, la potencia dominante en la isla de Sicilia. Cartago contaba con la ayuda de Hierón, el Tirano de Siracusa para poner fin a la lucha contra los Mamertinos en Messina. Así comenzó la Primera Guerra Púnica. Roma y Cartago lucharon durante 22 años por el control de la isla. Roma emergió victoriosa de la lucha y Cartago se vio obligada a terminar su presencia multiseccular en la isla. La guerra terrestre se vio caracterizada por una serie ininterrumpida de victorias romanas a medida que una tras otra las ciudades de la isla caían en su poder y cada ejército cartaginés que se le oponía era derrotado en batalla. Siracusa fue obligada a cambiar de bando y firmar una alianza con Roma y Cartago acabó controlando sólo unas pocas fortalezas en el extremo occidental de la isla.

De todos modos, la guerra se ganó y perdió en el mar, no en tierra. Fue el momento en el que Roma se convirtió en una potencia marítima y sus victorias navales la llevaron incluso ante las mismas murallas de Cartago. Se salvó gracias a la intervención de un general mercenario Xantipo y su ejército, que derrotó al primer ejército romano que puso pie en África en la batalla de las llanuras del río Bagradas. La guerra naval jugó un papel determinante en esta guerra y fueron las derrotas navales las que hicieron perder la guerra a Cartago. El senado cartaginés trató de llevar a cabo una estrategia de agotamiento y desgaste que de nada le sirvió contra el poderío romano y el compromiso del senado romano con la victoria, conseguida al precio que fuera.

El juego es de escala operacional -se juega sobre un mapa zonal. Está diseñado para dos jugadores: uno lleva las fuerzas romanas y otro las cartaginesas -incluyendo inicialmente las fuerzas de Siracusa. La duración de una partida es aproximadamente de 3-4 horas y usa un sistema de juego basado en dos elementos principales: cartas y fichas. Los jugadores tendrán que usar sus tropas y sus recursos para obtener Puntos de Victoria por medio de la eliminación de unidades enemigas y el control de las ciudades que hay en el mapa de juego. No es un "juego de motor de cartas" ya que las cartas se usan para producir eventos que influyen en las batallas, asegurar refuerzos y procurar recursos con los que continuar la lucha.

El jugador ROMANO estará a la ofensiva durante la totalidad del juego puesto que su misión es ardua: debe conquistar la mayoría de la isla si quiere asegurarse la victoria. El jugador CARTAGINÉS se centrará en jugar cartas que ralenticen el avance romano por medio de emboscadas, epidemias, incursiones y mal tiempo. También tendrá que reclutar un ejército puesto que al comienzo de la guerra carece de uno.

El jugador ROMANO debe planear con cuidado sus ofensivas puesto que necesitará renovar sus tropas y acumular suficientes recursos para cada una de ellas, y el tiempo juega en su contra. También tendrá que construir una flota ya que carecerá de ella al comienzo de la guerra. La lucha en el mar será muy igualada y además deberá tener en cuenta que las tormentas en el mar hundirán más trirremes que la acción enemiga.

La guerra de asedio hace su aparición en la serie y tendrá una importancia capital en este juego ya que todas las ciudades del mapa son ciudades amuralladas que poseen su propia guarnición y que habrá que asediar para poder controlar.

Como todos los juegos de esta Serie, posee un reglamento muy sencillo y está pensado para que las partidas sean muy interactivas, creando una experiencia de juego agradable y sólida para aquellos que no disponen del tiempo o el espacio para dejar puesto un juego de mayor duración y envergadura.

Componentes:

- 1 mapas de 80x60 cm de Sicilia y Norte de África.
- 2 dados d10
- 176 fichas (1 plantilla)
- 1 librito de Reglas de la Serie “Campaign Commander” y Reglas Exclusivas de “Punic Island” y notas históricas y del diseñador.
- 70 cartas (divididas en dos mazos + cartas de ayuda y promocionales)
- 3 bolsas de plástico

El juego está COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL, reglas y cartas incluidas!

¡¡EDICIÓN EN CASTELLANO!!



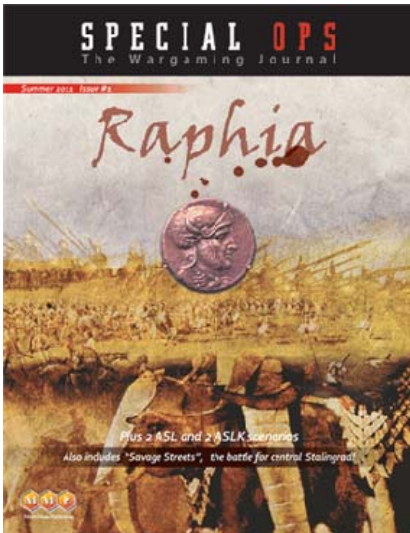
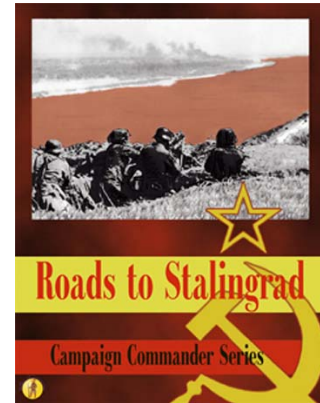
El Viejo Tercio S.L. Tel./Fax: 91 8060157. elviejotercio@gmail.com www.elviejotercio.com

También disponibles, de Bellica Third Generation:

Tomb for an Empire/Tumba para un Imperio. P.V.P.: 65,00 € ¡¡**REGLAS EN CASTELLANO!!**

Roads to Stalingrad/Carreteras a Stalingrado. P.V.P.: 48,00 € ¡¡**EDICIÓN EN CASTELLANO!!**

Coral Sea/Mar de Coral. P.V.P.: 48,00 € ¡¡**EDICIÓN EN CASTELLANO!!**



Special Operations #1: Raphia & Savage Streets. P.V.P.: 21,50 €

FORMATO: REVISTA CON JUEGO (WARGAME). **EDITOR:** MULTI-MAN PUBLISHING

MMP's new wargaming journal is off to a big start with 36 pages of articles and analysis, two brand new games, and four ASL/ASLSK scenarios!

Two New Games:

First, Dean Essig for the first time ever takes the Gamers Standard Combat Series (SCS) back in time to the Ancients with *Raphia*. Rampaging war elephants!

Next, "Mr. Stalingrad" Tom Morin and Nick Richardson offer up the fast-playing and fun *Savage Streets*. An area-move mini-game covering the epic struggle for central Stalingrad.

ASL/ASLSK Scenarios:

ASL O1 - Go Big or Go Home: Connage, France, 14 May 1940, French vs. German
ASL O2 - Breaking the Ishun Line: Ishun, Ukraine, 19 October 1941, Russian vs. German
ASLSK S37 - Breaking the Panzers: Rauray, France, 1 July 1944, British vs. German
ASLSK S38 - Raiders Along the Wall: Schevenhuetten, Germany, 22 September 1944, American vs. German

Articles

The premier issue of Special Ops is jam-packed with strategy and analysis articles for many of MMP's fine games, including: *Shifting Sands*, *ASL*, *ASL Starter Kit*, *SCS Gazala*, and *Baltic Gap*. You'll also find an Origins 2009 report, as well as an article about the use of wargames--*Fire In The Sky* specifically--in the classroom.

What is Special Ops? How is it different from Operations and the Operations Special Issues?

We intend to release a magazine twice a year which will contain content similar to the Special Issues (i.e., variants, new smaller games, etc.). There are a lot of reasons why we decided to go this route, but we believe this puts us in the absolute best position to put out a "house mag" on a regular schedule with contents that may interest most gamers who support MMP with their purchases.